

MOUSSE 22 ~ Alex Hubbard

## BRINGING IT TO THE TABLE

BY ANTHONY HUBERMAN

Anthony Huberman is a big Fischli & Weiss fan, probably because they wear their seriousness so lightly and their lightness so seriously. There is a similar sensibility in the work of young New York-based artist Alex Hubbard. In his videos, objects push, pull, crash, slide, and roll up against each other, dancing a secret choreography. The two recently had a conversation about the work



Alex Hubbard, *Untitled*, 2008.  
Courtesy: Standard (Oslo), Oslo and Gaga, Mexico City.

*anthony huberman:* The most straightforward and literal way to describe your work might be to say that you make tabletop movies. Tabletops, or, more specifically, the depiction of objects on a table-top, have been central to the history of art for several hundred years, in the familiar icon of the still-life painting. Your work, of course, doesn't allow the objects to sit quite so still, but throws them into motion, as if they have lives of their own that have been unleashed.

*ALEX HUBBARD:* A moving painting has never been a specific goal but it is something that people often use as shorthand to describe the movies. Maybe the simplicity of the structure relates to painting. A painter may start out with an idea, but the painting will take over and have drives of its own. In a similar way, the videos have their own demands.

*ah:* What do you mean? That the video-camera has demands? That it asks the objects to be something other than what they are?

*AH:* Well, there's the way objects can be placed on the table, the gesture involved. In the movies, the idea of the gesture is very important to me. For some reason, setting a glass down in one manner can either look stupid, or it can look graceful, forceful or timid. It's a video's relationship to gesture that makes it good or not.

*ah:* A lot of the time, the gesture seems violent, or destructive. You do a lot of breaking, throwing, and slamming objects against each other.

*AH:* I tend to think of it as transformations. Really, I never set out to destroy something. As a kid I often used the excuse of taking something apart to see how it worked or what was inside, and that never felt like a purposeful destruction. Now, the excuse would be an exploration of materials.

*ah:* And not just any materials... you are making very specific choices of

the types of objects and materials you're filming. Usually they are scavenged, or cheap, or home-improvement. What draws you to those kinds of objects?

*AH:* Sometimes it's the desire for the reference that leads me to pick a certain material or object; Mylar balloons, fluorescent tubes, palm trees, carpet pad. The choice of cheap materials is a part of the moment we live in, or was at least when I first made a tabletop movie. I have the advantage of just needing the object for a cameo, though. As a brief cameo, a cheap object can stand in for what could be a more expensive object, and be just as expressive or successful. Using a found Mylar backdrop and cheap pink champagne still expresses a certain celebration, even if it's a cheap dirty celebration. It also comes out of being broke.

*ah:* Ah, being broke... the eternal New York problem...

*AH:* I feel like these movies could have been made anywhere at anytime, but I know that New York creeps into a lot of what I do and how I behave.

*ah:* One thing that feels like New York is the speed, the frantic pace of the actions and the movement or dislocations of the objects. There is a sense of irreverence and impatience, but also one of joy, flux, unstoppable-ness...

*AH:* The pacing is a force of habit, I don't know if I learned it from watching MTV, or from somewhere else, but it's something that in other times I have tried to work against. So much of the structuralist cinema I admire is so slow. But my films do take on a type of immediacy that feels like New York.

*ah:* Immediacy, yes, but the films somehow manage to be really slow and really fast at the same time.

*AH:* Comics always talk a lot about the timing of a joke, I am sure it's the same in cinema. It's also true in karaoke... someone can have an awful voice,

MOUSSE 22 ~ Alex Hubbard



Alex Hubbard, *Heads in the Dark*, 2009.  
Courtesy: Standard (Oslo), Oslo.



MOUSSE 22 ~ Alex Hubbard

but if their timing is right, they can carry the song. I think I am an impatient person, and editing becomes about matching the speed of the movie to what I can tolerate and what I want people to sit with for a second and enjoy, or then maybe extend just a second too long and make them uncomfortable. Like waiting for an overfilled tire or balloon to explode.

ah: I like that... that seems like a very appropriate image to linger in a reader's mind, as he or she tries to get a sense of the spirit of your work... and it also points to the close relationship you have with the work of Fischli & Weiss, which is filled with tires and with balloons that actually do explode!

AH: Yeah... it's clear who has influenced me when I look back at the movies in retrospect. My friend Jay Sanders, who has helped me tons and tons with the videos, has been interested in Stuart Sherman for a long time and has shown me lots of that work, which I am fortunate to have seen. Once I start building and planning and filming, the influence is suddenly so obvious.

ah: Stuart Sherman is brilliant... another master of the table-top performance. But your works seem more framed, edited with more control, with acts that are more planned out, prepared, and rehearsed... Maybe you can talk a bit more about the process of making the films? How much of it happens in the editing process, for example?

AH: The editing is akin to drawing in certain ways. I have ten minutes of film of me doing one thing and one action I want to express. The editing can focus the action down to just a second, but the feeling and look of a movement has to be natural or logical, or the movie loses its flow. A hand reaches out, and paint spills. But to go back to what I was saying about gesture, there is also the



question of how the hand reaches out. Was it tentative or certain? And where was it throwing the paint? I can watch the footage until I find the right kind of gesture, which is what helps me cut down and edit the videos.

ah: Are you trying to tell a story? Is there a linear narrative in the kinds of gestures you're doing?

AH: With video, I can create a chain of gestures, in a sequence. It's these chains that create meaning and form a story. Even if it's a story about paint and mops, it still operates like words in a sentence, in sequence, and so it mirrors the logic of verbal language. But with moving images on a screen, instead of words on a page, the language is confused, and we get to see a much more abstract form of communication. I feel very lucky that I work with gesture and sequence. But really the movies involve weeks or months of preparation and frustration and work. What gets produced is the "documentation" of artistic labor. With the editing and cropping and sound work, the labor goes back to being more of an abstract ideal of freedom or play.

ah: So while you're putting months of preparation into a single shot, the editing process allows you to add a looser sense of playfulness back into the mix. But when you turn on the camera, how strictly have your actions been pre-choreographed? Or are they driven by chance?

AH: They are choreographed, some more heavily than others. I made a movie called *Cinópolis* that was planned from start to finish and everything went perfectly. But when I turned on the camera to make *Heads in the Dark*, I had almost no planning, as far as the life of the objects. Usually they don't go so well as far as a plan, which goes back to the question of destruction we were talking about. If a "trick" doesn't go so well, one way out is to smash everything on the table and move on. That was one of the reasons or problems I started with when making *Heads in the Dark*. Although I'm not really

destroying the objects, there aren't any fireworks, or hammers, or gallons of paint...

ah: That's an interesting way to think about the work... almost like short spurts of pragmatism, where someone is solving problems and moving ahead step by step.

AH: Yes, often it's about handling a problem... more in the sense of a formal problem or a math problem... not some kind of existential problem someone is losing sleep over. There is a problem, but how do you get on to the next step? Getting to that next step might involve pushing everything out of the frame with a cane, just as a bad comedian might do in a cartoon, as a way to move to the next act. It also forms a path through the movies.

ah: Hold on, that's the second time you've brought up comedians... and humor is clearly at the heart of your practice. What is it about humor or laughter that you find important for an artwork to contain?

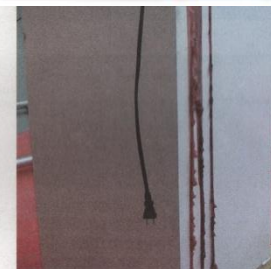
AH: I think it comes down to shorthand, again. Comedy is really so complex, if you give it a second. It's a whole different economy of thought and expression. The best way around an awful subject can often be a joke. I don't know if I can define what that operating device is, but I would like to think that there can be a visual equivalent to it. This is where humor, or timing, or a punch line

would come in... it's a way to express something larger or deeper or possibly more troubling, with visual shorthand. That could take the form of a clichéd device (a cane clears the screen) or just something insane that doesn't usually line up, like stapling a washcloth to a tire.

ah: Of course, an artist who knows all about this is Bruce Nauman, whose work seems relevant



Alex Hubbard, *Weekend Pass*, 2009. Courtesy: Maccarone, New York.



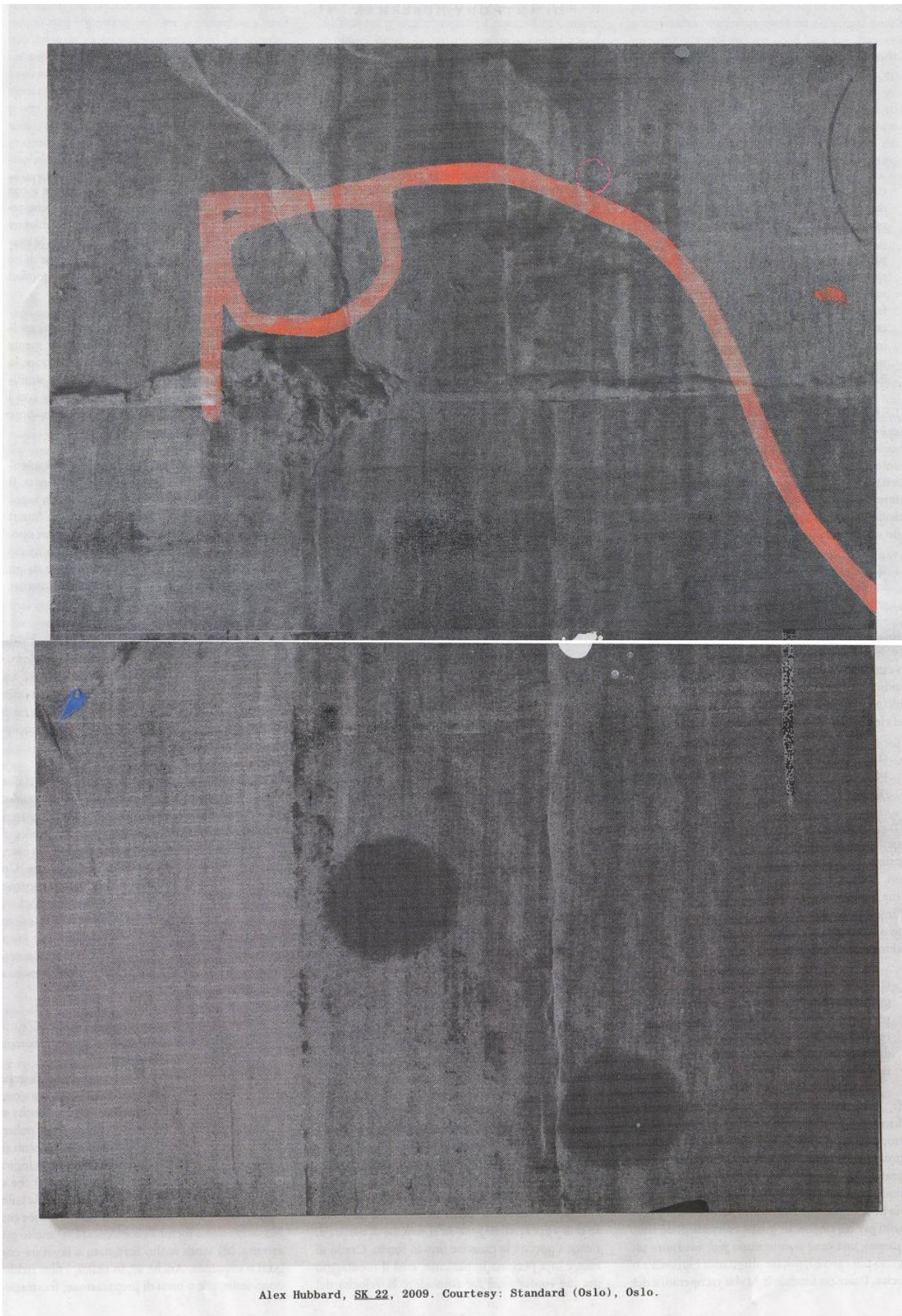
to bring up here, as another master of the tragicomic. But beyond the relationship to humor, your work, like his, seems to be in the studio, with the studio, and about the studio. But there is also the basic concept of the artist as a particular kind of worker... If Nauman is setting a fence-post, what are you working on?

AH: Nauman is sculpting the space under his chair or abstracting his shoe, while my ceiling becomes a formal element when it is reflected back by a mirror that faces the camera. I think my motivations are slightly different, but

it's still about the act of making, or the labor of creating things. Art-making specifically. Nauman's work is a closed system, it's very literal, but this is why his work is successful. His work can be prismatic, revealing far more than just the piece. Work I enjoy functions in that way, I really don't want to know everything or be shown what I should know or understand when looking at art. An artwork that tells you how to look at it or how to think about it would have no poetry. Improvised music would be such a drag if you had a sheet to follow along that told you when and what was going to happen. For me, the finished movie is closer to imagined artistic expression. There's that still of Paul McCarthy throwing paint against his studio's glass windows, maybe that's what makes that work so good. It's fantasy art almost in a funny way.

ah: Nice. Let's leave our readers there, with the urge to go out and throw some paint against some windows. Thanks for taking the time to talk.





Alex Hubbard, *SK 22*, 2009. Courtesy: Standard (Oslo), Oslo.



MOUSSE 22 ~ Alex Hubbard

DI ANTHONY HUBERMAN

**Anthony Huberman è un grande fan di Fischli & Weiss, probabilmente perché indossano la loro seriosità in maniera così leggera e la loro leggerezza tanto seriamente. Una sensibilità che li accomuna al lavoro del giovane Alex Hubbard, di base a New York. Nei suoi video, gli oggetti spingono, tirano, si distruggono, scivolano, e si ammassano, danzando una coreografia segreta. I due hanno recentemente avuto una conversazione sul lavoro di Alex.**

*anthony huberman:* Dire che fai film da tavolo potrebbe essere il modo più diretto e pragmatico di descrivere la tua opera. I tavoli o, più nello specifico, le rappresentazioni pittoriche di oggetti disposti su un tavolo, hanno ricoperto un ruolo centrale nell'arco di sette secoli di storia dell'arte; basti pensare all'icona familiare della natura morta. Il tuo lavoro, certamente, non consente agli oggetti di riposare in piena tranquillità, li mette invece in movimento, come se avessero vite proprie, liberate da ogni vincolo.

*ALEX HUBBARD:* Un dipinto in movimento non è mai stato un obiettivo specifico, ma è una definizione che la gente usa spesso, per descrivere, in maniera "stenografica", i miei film. Forse la semplicità della struttura è associabile alla pittura. Un pittore può partire da un'idea, ma sarà il dipinto a prendere il sopravvento e a seguire percorsi propri. Allo stesso modo, i video hanno esigenze proprie.

*ah:* Cosa intendi? La videocamera pone delle istanze? Chiede agli oggetti di essere qualcosa di diverso da ciò che sono?

*AH:* Beh, c'è il modo in cui gli oggetti possono

essere posizionati sul tavolo, il gesto che si compie. Nei film, dal mio punto di vista, l'idea del gesto riveste grande importanza. Per qualche ragione, il modo in cui un bicchiere è posato può apparire stupido o aggraziato, energico o esitante. È il rapporto del video con il gesto che lo rende più o meno valido.

*ah:* Per buona parte del tempo il gesto appare violento o distruttivo. Rompi, lanci e urti gli oggetti gli uni contro gli altri.

*AH:* Tendo a considerare tutte queste come delle trasformazioni. Davvero, non parto mai con l'intenzione di distruggere qualcosa. Spesso, da bambino, smontavo gli oggetti con la scusa di capire come funzionassero o di vedere cosa contenessero all'interno, ma non si trattava mai di un atto finalizzato alla distruzione. Ora la scusa sarebbe l'esplosione dei materiali.

*ah:* E non di materiali qualunque... gli oggetti e i materiali da filmare sono frutto di una selezione molto attenta. Di solito sono oggetti recuperati o poco costosi o frutto di un lavoro di bricolage... Che cosa ti attira verso questo tipo di oggetti?

*AH:* Talvolta è il fascino del riferimento che mi induce a scegliere un certo materiale o un certo oggetto; palloncini in Mylar, tubi fluorescenti, palme, sottotappeti. La scelta di materiali di scarso valore fa parte dell'epoca in cui viviamo, o almeno così era quando ho girato il mio primo film da tavolo. Tuttavia ho il vantaggio di dovermi servire dell'oggetto solo per un cameo. In quanto si tratta di un breve cameo, una cosa poco costosa può sostituire un oggetto più caro e risultare altrettanto espressiva o riuscita. Usare un fondale in Mylar recuperato e del



film con ciò che sono in grado di tollerare e con quello che voglio che la gente veda con piacere, restando seduta per un istante; basta magari dilatare il film un secondo di troppo per far sentire le persone a disagio. È come aspettare l'esplosione di un pneumatico o di un pallone che siano stati gonfiati troppo.

*ah:* Mi piace... mi sembra un'immagine molto appropriata da lasciare sospesa nella mente del lettore mentre questi cerca di afferrare lo spirito del tuo lavoro... Inoltre questa similitudine rimanda al tuo stretto rapporto con i lavori di Fischli & Weiss, pieni di pneumatici e palloni che esplodono letteralmente!

*AH:* Certo... quando riguardo retrospettivamente i miei film, le influenze emergono chiaramente. Il mio amico Jay Sanders, che mi ha aiutato un sacco con i video, s'interessa da molto tempo di Stuart Sherman e mi ha mostrato gran parte delle sue opere. Sono fortunato ad averle viste. Quando inizio a costruire, pianificare e a fare le riprese di un film, quest'influenza appare improvvisamente così ovvia.

*ah:* Stuart Sherman è geniale... un altro

maestro della performance da tavolo. Ma il tuo lavoro appare più inquadrato, montato con maggiore controllo, con azioni più studiate, preparate e provate... Forse puoi dirci qualcosa di più sul processo di produzione dei film? Per esempio, quanto si deve al processo di montaggio?

*AH:* Per alcuni versi, il montaggio è affine al disegno. Ho dieci minuti di filmato in cui faccio qualcosa e c'è un atto che voglio esprimere. Il montaggio può focalizzare l'attenzione su un solo secondo, ma la sensazione e il movimento stesso devono essere naturali o logici, altrimenti il film non scorre. Una mano si allunga e la vernice cade. Ma, per tornare a quello che stavo dicendo sul gesto, c'è anche la questione di come la mano si allunga. Era esitante o era sicura? E dove buttava la vernice? Posso guardare il girato finché non trovo il movimento giusto, che è ciò che mi aiuta a tagliare e a montare i video.

*ah:* Cerchi di raccontare una storia? C'è una narrativa lineare nei vari tipi di gesti che compii?

*AH:* Con il video posso creare una catena di gesti, in una sequenza. Sono queste concatenazioni a creare il significato e a comporre una storia. Anche se è una storia che parla di vernice e stracci per pulire, funziona comunque come le parole all'interno di una frase, in sequenza, rispecchiando così la logica del linguaggio verbale. Ma con le immagini che si muovono sullo schermo, al posto delle parole sulla pagina, il linguaggio risulta confuso e si finisce con l'assistere a una forma di comunicazione molto più astratta. Mi sento molto fortunato a lavorare con gesti e sequenze. Anche se, in realtà, i film richiedono settimane o mesi di preparazione, frustrazio-

dozzinale champagne rosé esprime comunque una certa idea di festa, anche se sordida e scadente. E poi è anche il risultato del fatto di essere squattrinati.

*ah:* Ah, la mancanza di denaro... l'eterno problema di New York...

*AH:* Ho la sensazione che questi film si sarebbero potuti girare in qualunque luogo e in qualunque momento, ma so che New York s'insinua in molte delle cose che faccio e in molti modi in cui agisco.

*ah:* A richiamare New York vi sono anche la velocità, il ritmo frenetico delle azioni e il movimento o le dislocazioni degli oggetti. C'è un senso d'irriverenza e d'impazienza, ma anche di gioia, di fluire, d'inarrestabilità...

*AH:* Il ritmo è frutto dell'abitudine, non so se l'ho appreso guardando MTV o altrimenti, ma è qualcosa che, in precedenza, ho cercato di contrastare. Gran parte del cinema strutturalista, che tanto ammiro, è caratterizzato da un'estrema lentezza. Ma le mie pellicole assumono una specie d'immediatezza che ricorda tanto New York.

*ah:* Immediatezza, sì, tuttavia in qualche modo i tuoi film riescono ad essere, allo stesso tempo, lentissimi e velocissimi.

*AH:* I comici parlano sempre dei tempi delle battute, io sono convinto che lo stesso valga per il cinema. È così anche per il karaoke... si può avere una voce terribile, ma se si rispetta il tempo, si riesce a portare la canzone fino in fondo. Credo di essere una persona impaziente, così il montaggio per me consiste nel far coincidere la velocità del



MOUSSE 22 ~ Alex Hubbard

ne e lavoro. Ciò che viene prodotto è la "documentazione" della fatica artistica. Attraverso le operazioni di montaggio, taglio e sonorizzazione, il lavoro ritorna a essere qualcosa di più simile a un ideale astratto di libertà o di gioco.

ah: Dunque, mentre impieghi mesi per la preparazione di una singola inquadratura, il processo di montaggio conferisce al film una sensazione più vaga di vivacità. Quando accendi la telecamera, con quanto rigore le tue azioni sono state coreografate in anticipo? O sono il risultato del caso?

AH: Sono oggetto di studio coreografico, alcune più di altre. Ho fatto un film intitolato *Cinépolis*, pianificato dall'inizio alla fine, e tutto ha funzionato alla perfezione. Ma quando ho acceso la telecamera per girare *Heads in the Dark* non avevo pianificato quasi nulla per quanto riguardava la vita degli oggetti. Di solito i piani non funzionano così bene, il che ci riporta alla questione della distruzione di cui parlavamo prima. Se un "trucco" non funziona, una soluzione consiste nel rompere tutto quello che c'è sul tavolo e andare avanti. Questo è stato uno dei motivi, o dei problemi, da cui sono partito per girare *Heads in the Dark*. Anche se, poi, non distruggo mai veramente gli oggetti; non ci sono fuochi d'artificio o martelli o litri di vernice...

ah: È un modo interessante di pensare al lavoro... quasi come piccole scintille di pragmatismo: si risolvono i problemi e si procede un passo alla volta.

AH: Sì, spesso si tratta di affrontare un problema... inteso più nel senso di una questione formale o matematica... non come una sorta di problema esistenziale che toglie il sonno. C'è un problema, ma come si procede verso il passo successivo? Per far ciò può essere necessario usare un bastone per spazzare via tutto ciò che c'è nell'inquadratura, proprio come potrebbe fare un cattivo comico, in un cartone animato, per passare all'atto successivo. Tutto ciò crea anche un percorso attraverso i film.

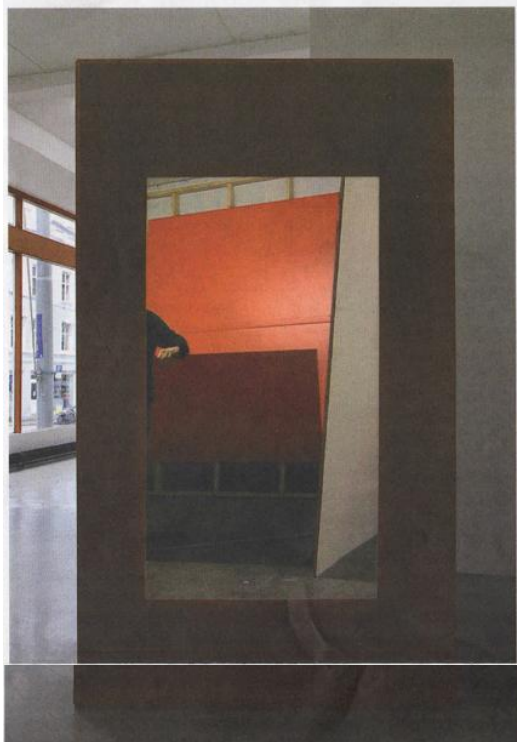
ah: Un attimo, è la seconda volta che citi i comici... e l'umorismo è chiaramente al centro della tua pratica artistica. Riguardo all'umorismo o alla risata, che cosa ritieni importante che contenga un'opera d'arte?

AH: Di nuovo, trovo che sia una questione di "stenografia". La commedia nomia di pensiero e d'espressione completamente diversa. Spesso il modo migliore per svincolare da un soggetto terribile può essere una barzelletta. Non so se sono in grado di definire il tipo di meccanismo che è all'opera, ma mi piacerebbe pensare che possa esistere un equivalente visivo. Questo è il punto in cui entrano in gioco l'umorismo, il ritmo o una battuta... è un modo per esprimere qualcosa di più ampio o profondo, o magari più problematico, attraverso la stenografia visiva. Potrebbe assumere la forma di un cliché (un bastone che libera l'inquadratura) o di qualcosa di folle, che esce dalle righe, come fissare uno strofinaio a un pneumatico con le graffette.

ah: Certo, un artista che sa tutto sull'argomento è Bruce Nauman, la cui opera è doveroso ricordare in questo contesto, in quanto maestro del tragicomico. Ma, al di là della relazione con l'umorismo, la tua opera, come la sua, sembra svolgersi nello studio, con lo studio e intorno allo studio. C'è però anche il concetto basilare dell'artista come particolare categoria di operaio... Se Nauman sta piantando un paletto, a cosa stai lavorando tu?

AH: Nauman scolpisce lo spazio sotto la propria sedia o astrae la propria scarpa, mentre il mio soffitto diventa un elemento formale nell'attimo in cui la sua immagine viene riflessa da uno specchio di fronte alla telecamera. Credo che le mie motivazioni siano leggermente diverse, ma si tratta pur sempre dell'atto di fare, dell'impegno nel creare. Fare arte, nello specifico. Il lavoro di Nauman è un sistema chiuso, è molto letterale, ma questo è il motivo per cui riscuote successo. Il suo lavoro sa essere prismatico, rivelando molto più della sola opera d'arte. Il lavoro che mi piace funziona in quel modo: quando osservo l'arte non voglio veramente sapere tutto, né che mi venga mostrato ciò che dovrei sapere o comprendere. Un'opera d'arte che ti dica come guardarla o cosa pensarne sarebbe priva di poesia. La musica improvvisata sarebbe noia allo stato puro se ci fosse un foglio per seguirla, in cui ti viene spiegato quando e cosa sta per accadere. Secondo me, il film finito è più vicino all'espressione artistica immaginata. C'è quello scatto di Paul McCarthy che getta vernice contro i vetri delle finestre del proprio studio: forse è questo a rendere l'opera tanto efficace, è arte che fa appello alla fantasia, in modo quasi divertente.

ah: Bello. Lasciamo i nostri lettori così, con l'impulso di uscire fuori a lanciare vernice contro qualche finestra. Grazie per aver trovato il tempo per questa chiacchierata.



This page and opposite - Alex Hubbard, *Screens for Recalling the Blackout*, installation view, 'Spaced Yourself', 2009. Courtesy: Standard (Oslo), Oslo.

